

COMPONENTI

- 60 carte: 4 famiglie da 15 carte ciascuna; (ogni Famiglia contiene i seguenti valori: 5x"0", 4x"1", 3x"2", 2x"3" e 1x"4") (i 2 set di partenza con 4 carte valore "0" hanno sul dorso i numeri 1 e 2).
- Regolamento

Carte



STORIA

I giocatori controllano delle bande rivali e cercano di reclutare alcuni membri delle 4 Famiglie:

(La Famiglia, I Contabili, I Brutti, I Mercenari)

Il giocatore che utilizzerà al meglio le abilità speciali delle Famiglie per costituire la migliore Gang sarà il vincitore.

IDEA DI GIOCO

I giocatori raccolgono gangster, con l'obiettivo di raccogliere i gangster con il più alto valore. Ad eccezione dei gangster più piccoli (le carte "0"), un giocatore ha bisogno di due gangster uguali (stessa famiglia, stesso valore), per essere in grado di prendere in mano un gangster con il valore successivo più alto della stessa famiglia. Quando lo fa, si colloca uno dei gangster più piccoli dalla sua mano alla sua area di gioco (l'area sul tavolo vicino a lui). Per ottenere i gangster con il più alto valore in un modo più veloce, il giocatore può utilizzare le abilità speciali delle diverse famiglie, a costo di mettere più gangster nella sua area di gioco. Tuttavia in questo modo, un giocatore può ridurre le sue opzioni e quindi deve pianificare attentamente queste azioni in modo che possa chiudere la partita con la banda più influente.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende un set di partenza (4 carte di valore "0" con un "1" o un "2" sul dorso). Ogni giocatore ha bisogno di uno spazio di fronte a sé per piazzare i suoi Gangster. Questa zona è chiamata "Area Gang."

Le 52 carte restanti sono mescolate e collocate in una pila coperta in modo da essere accessibili ad entrambi i giocatori.

Accanto alla pila coperta ci sarà lo spazio per il mazzo scarti. Si sceglie un primo giocatore.

A seguire, le prime 6 carte della pila sono collocate una accanto all'altra al centro. Esse formano la "Strada".



IL GIOCO

I giocatori svolgono ognuno il proprio turno. Durante il suo turno, un giocatore svolge le seguenti azioni nell'ordine indicato.

Egli può utilizzare l'abilità speciale di ognuna delle Famiglie max una volta per turno (mai due o + volte la stessa abilità nello stesso turno - vedi "Abilità speciali delle Famiglie").

1. Se, all'inizio del suo turno, non c'è nessun "0" nella Strada, il giocatore può scartare una carta della Strada (cioè la mette negli scarti) e prende tante carte quante il valore della carta scartata e le colloca nella Strada.

Questa azione può essere ripetuta più volte finché non c'è almeno uno "0" nella Strada (cioè è possibile interrompere l'Azione 1 in qualsiasi momento; ma non si può più ripetere l'Azione 1 se viene pescato uno o più "0").

Esempio: Andrea scarta un "2" dalla strada e scopre 2 nuove carte che mette sulla strada.



2. Il giocatore può piazzare una carta Contabile (blu) (valore da 1 a 4) dalla sua mano nella sua area Gang. Poi può scambiare da 1 a 4 carte (valore della carta giocata) dalla sua mano con quelle della sua area Gang (ma non il contabile che ha appena giocato) - vedi "Abilità speciali delle Famiglie."
3. Il giocatore può piazzare una carta Bruto (gialla) (valore da 1 a 4) dalla sua mano nella sua area Gang. Poi sceglie una carta dalla Strada di cui diminuisce il valore da 1 a 4 punti (valore della carta giocata); il valore non può scendere sotto lo "0", ma il valore "0" è chiaramente possibile - vedi "Abilità speciali delle Famiglie".
4. A questo punto, il giocatore può prendere una carta dalla Strada oppure può passare. Egli ha 2 possibilità:
 - a) può prendere in mano uno "0" della Strada (anche una carta il cui valore è ridotto a "0" giocando un Bruto durante l'azione 3).
 - b) Se il giocatore vuole prendere in mano una carta di valore superiore a "0" (da 1 a 4), ha bisogno di 2 carte uguali fra loro e della stessa Famiglia, del valore immediatamente inferiore alla carta che egli vuole prendere. Gioca quindi le due carte dalla sua mano e prende la carta dalla Strada nella sua mano. Poi il giocatore colloca nella sua area Gang una delle due carte giocate e riprende l'altra carta giocata in mano. Se il giocatore ha soltanto una sola carta, può usare un Mercenario (verde) del valore corrispondente - vedi "Abilità speciali delle Famiglie".

Esempio:

C'è un "contabile" blu di valore 3 nella Strada. Eric ha 2 "contabili" di valore 2 in mano. Li gioca: prende il "contabile" di valore 3 ed un "contabile" di valore 2 in mano; poi colloca l'altro "contabile" di valore 2 nella sua area Area Gang.



Se il giocatore non svolge la 4ª azione, si considera che egli passa il turno. È quindi il turno dell'altro giocatore.

Importante: Se in qualsiasi momento nel corso del gioco non ci sono più carte nella Strada, si pescano 6 nuove carte dalla pila, che vengono collocate nella Strada.

Quando la pila è esaurita per la prima volta, si mescolano gli scarti a formare una nuova pila di pesca.

A partire da questo momento (pila esaurita per la prima volta), l'azione 1. viene così modificata:

1 Se, all'inizio del suo turno non c'è nessun "0" nella Strada, il giocatore può aggiungere delle nuove carte nella Strada un'unica volta per turno (poiché non ci sono più carte di valore "0" nella pila di pesca). Le carte scartate dalla Strada non vanno più nel mazzo scarti ma vengono immediatamente collocate coperte sotto la pila di pesca, prima di pescare le nuove carte.

Chiarimento: Se un giocatore pesca l'ultima carta della pila di pesca al momento dello svolgimento dell'azione 1. e ha bisogno di altre carte, egli mescola normalmente il mazzo scarti per pescare le carte mancanti; se non ci sono valori "0" nella Strada, il giocatore può svolgere l'azione 1. una sola volta. Quindi la sua azione 1. è conclusa, anche se non ci sono "0" nella Strada.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Quando l'ultima carta della pila di pesca è collocata nella Strada (e quindi tutte le carte sono in gioco) si finisce il turno corrente e la partita si conclude alla fine del turno del 2° giocatore, in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di turni.

Se entrambi i giocatori "passano" uno dopo l'altro nei loro rispettivi turni durante l'azione 4., il gioco termina prematuramente.

Esempio:

All'inizio del suo turno, Eric vuole collocare nuove carte nella Strada e quindi mette un "3" sotto la pila di pesca. Ci sono ora in tutto solo 3 carte nella pila di pesca, e quindi egli le colloca tutte nella Strada. Poiché il mazzo scarti era già stato mescolato una volta a formare una nuova pila di pesca, il gioco si conclude alla fine di questo turno.

Entrambi i giocatori contano i punti di tutte le loro carte (tutte le carte in mano e sul tavolo (area Gang)).

Il giocatore che ha il punteggio più alto vince. Se parità, il giocatore che possiede la carta con il più alto valore di Punti Vittoria è il vincitore.

ABILITA' SPECIALI DELLE FAMIGLIE

Le diverse Famiglie possiedono delle abilità speciali. Durante il suo turno, un giocatore può giocare solo una carta per ogni Famiglia al fine di utilizzarla come abilità speciale di quella Famiglia. È possibile utilizzare tutte le abilità speciali delle famiglie "fino al loro valore limite indicato". **Nota:** I gangster di valore "0" non hanno nessuna abilità speciale.

I CONTABILI

I contabili permettono di scambiare delle carte della propria mano con le carte nella propria Area Gang. Per fare ciò, il giocatore deve piazzare un Contabile scoperto nella sua Area Gang (azione 2.).

Poi prende dalla sua Area Gang tante carte (o meno, se lo desidera) quante il valore del contabile giocato, per metterle nella sua mano. Egli deve, come scambio, collocare lo stesso numero di carte dalla sua mano nella sua Area Gang. La carta Contabile giocata non può essere ripresa in mano al momento di questa azione.

Esempio:

Nella Area Gang di Eric ci sono anche un "Mercenario 2" ed un "Bruto 3". Eric gioca il "Contabile 2" dalla sua mano e può riprendere le due carte sopracitate nella sua mano. In sostituzione, pone nella sua Area Gang il "Bruto 0" e la "Famiglia 1".

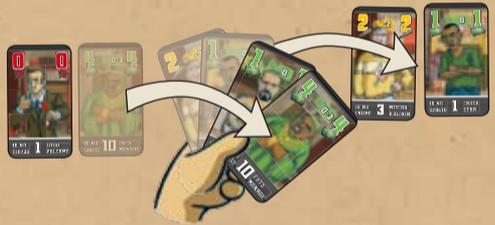


I BRUTI

I Bruti minacciano le altre carte nella Strada per ridurre il valore. Il giocatore può collocare una carta Bruto scoperta nella sua Area Gang (azione 3.). Sceglie poi una carta dalla Strada, di cui riduce il valore di tanti punti (o meno, se lo desidera) quanto il valore del bruto. Durante l'azione 4., potrà poi prendere direttamente la carta in mano se ha ridotto il suo valore a "0", oppure prenderla grazie a due carte di valore immediatamente inferiore a quella carta.

Esempio:

Nella Strada si trova un Mercenario di valore 4. Eric ha 2 Mercenari di valore 1 in mano. Gioca un "Bruto 2" nella sua Area Gang per ridurre il valore del Mercenario da 4 a 2. Ora può prendere questa carta giocando i suoi due "Mercenari 1"; colloca uno dei due "Mercenari 1" nella sua area Gang e riprende l'altro in mano.



I MERCENARI

I Mercenari sono carte jolly che possono essere giocate in sostituzione di una carta di qualsiasi colore (anche il proprio). Se un giocatore vuole prendere una carta dalla Strada (azione 4.), ma possiede solo una sola carta del colore necessario, può giocare una carta Mercenario del valore corrispondente (indicato al centro in alto della carta). Ad esempio, un "Mercenario 3" può assumere un valore "0", "1" o "2" di qualsiasi colore. Quindi si procede come sempre: il giocatore può riprendere in mano una delle due carte (la carta normale oppure il Mercenario).

Chiarimento: Un giocatore non può utilizzare 2 Mercenari come jolly durante una stessa azione; occorre sempre almeno una carta del colore richiesto. Un "Mercenario 1" ha valore "1" verde, oppure ha valore "0" di uno qualsiasi dei 4 colori (verde, rosso, blu, giallo).

Esempio:

Nella Strada c'è una "Famiglia 3." Eric gioca "Famiglia 2" ed un "Mercenario 3" che può assumere il valore di una carta 0, 1 o 2 di qualsiasi colore; Eric prende la carta "Famiglia 3". Quindi colloca la "Famiglia 2" nella sua Area Gang e riprende il "Mercenario 3" in mano; ma avrebbe potuto fare anche il contrario.



LA FAMIGLIA

Le carte di questo colore non hanno abilità speciali ma danno maggiori punti vittoria.

Autore: Friedemann Friese

Regolamento: Henning Kröpke & Jay Tummelson

Grafica e Illustrazioni: Maura Kalusky

Carte e Illustrazioni: Frédéric Bertrand © 2010 2F-Spiele, Bremen / Germany

Regolamento Italiano: Luca "Gnoketto" Tombini

Rio Grande Games

PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

